

**Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně**  
**akademický rok 2014/2015**

**Vysokoškolská kvalifikační práce - magistři (diplomová práce)**  
**posudek vedoucího**

**Jméno a příjmení studenta, vč. titulů:** BcA. Pavel Richtř

**Název práce:** U.A.V. G.U.I. – VIDEO SYNTÉZÁTOR

**Slovní hodnocení:**

Pavel Richtř patří v ateliéru k študentom, ktorí prejavujú hĺbkový záujem o veci. V jeho prípade je to nielen záujem o fungovanie technológií, ktoré čoraz viac určujú podobu nášho sveta, ale čoraz viac tiež o širšie historické aj spoločenské súvislosti a procesy, problematizujúce postavenie technológií vo vývoji civilizácie, ktoré sa pri povrchnom pohľade môže javiť ako neutrálne. Ak však akceptujeme Beuysovu predstavu o politickosti umenia, dávame tým umelcom tiež voľnú ruku v odhaľovaní politik, ktoré stoja za napríklad aj za vývojom nových technológií a ich uvádzaním do praxe.

Vzhľadom na akceleráciu vývoja nie je dnes neobvyklým javom, keď technologické inovácie v rôznych disciplínach predbehnú schopnosť ľudstva zhodnotiť etické či iné dôsledky ich používania. V tematickom pozadí predkladanej práce môžeme konkrétne postihnúť známu historickú súvislosť medzi vývojom herného priemyslu a vojenského arzenálu, na ktorú upozorňuje autor aj v textovej časti. Vo svojom projekte kriticky reflektuje práve túto spätosť dvoch zdanlivo nesúvisiacich, ba protichodných odvetví ľudskej činnosti, akými sú zábava a zabíjanie. Základom jeho práce sa stala kontroverznosť fenoménu tzv. dronovej vojny, ktorá umožňuje pomocou bezpilotných lietadiel vykonávať bojové operácie na diaľku aj niekoľkých tisíc kilometrov.

Pavel si však po dôkladom preskúmaní terénu (vrátane umeleckých počinov podobného razenia) nevybral jednoduchú cestu, ale – tak ako vlastne v každom svojom doterajšom projekte – zbral ako výzvu, risk aj príležitosť sa niečo nové naučiť. Myšlienku synteticky generovaných technických obrazov, ktoré sú akousi svojráznou karikatúrou záberov dronových kamier, všeobecne známych z vojenských operácií, realizoval v podobe hardvérovo-softvérového diptychu (herná konzola Atari a vlastný obvod s mikroprocesorom ATTiny). Na extrémne limitovaných technologických platformách prepája viaceré historické praktiky umeleckej, komunitnej aj "kutilskej" povahy: PC demoscéna, 8-bitové počítačové hry, prvky populárnej kultúry, kritické a subverzívne prejavy umenia tzv. taktických médií. V dnešnej dobe aktuálnu politickú a spoločenskú problematiku tematizuje paradoxne pomocou prakticky dobových prostriedkov s istou retro charizmou – syntetizovaním televízneho signálu s nízkym rozlíšením. V tomto je Pavlovi očividne blízky trend v poslednej dobe opäť narastajúceho záujmu o 8-bitovú vizualitu.

Vo svojom diele, ktoré napriek istým spoločným rysom nie je možné hrať ako počítačovú hru, rozohráva však úvahy o relatívnosti technologického pokroku, hraniciach moci, etických dôsledkoch automatizácie i politických aspektoch cirkulácie technických obrazov.

Pavlova práca však vyvoláva aj otázky okolo povahy umeleckého diela a tiež distribučných kanálov mimo klasickej umeleckej prevádzky: akému publiku je dielo určené, akého diváka má osloviť a ako si k nemu má nájsť cestu?

**Otázky k rozprave:** Vid' text.

**Závěrečné hodnocení:** Práci považujem za inšpiratívny príspevok k súčasnému umeleckému diskurzu a navrhujem pripustiť k obhajobe.

**Návrh klasifikace:** A

**Posudek vypracoval(a):** Mgr. Slavomír Krekovič, PhD.

Datum: 8.5.2016

Podpis:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Krekovič', written over the 'Podpis:' label.